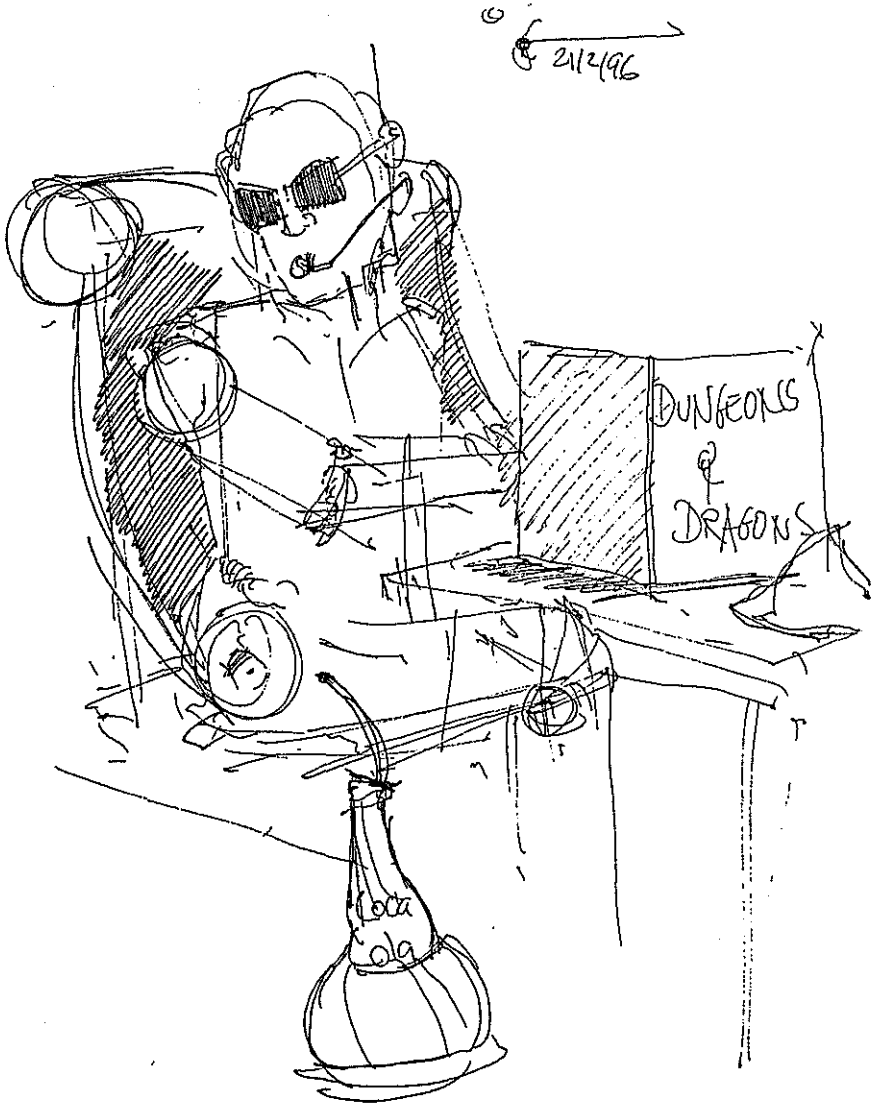
Die Wachwechselasche # 16: Dezember 1997

ASCHE DES PHOENIX

Infos zum Rollenspiel vom VFR e.V.



persönliches Exemplar von: _____

Um es gleich vorweg zu sagen: dies ist die letzte Asche, die aus meiner Feder stammt. Fünfzehn Hefte sind genug, zumindest wenn ich bedenke, dass mit steigender Heftnummer die Schwierigkeit immer größer wurde, den Artikeln hinterherzujagen.

Das soll jetzt aber nicht heißen, dass dies die letzte Asche sein soll. Der VFR sollte ja doch noch einige Mitglieder haben, vielleicht findet sich ja jemand, diesen Job zu machen. Womit wir tatsächlich eine Neuerung für die Asche gefunden haben: das erste Stellenangebot.

Im Rückblick vielen Dank an jene, die mich mit Futter für die Asche versorgt haben, wenn auch einige Projekte nicht abgeschlossen wurden und einige andere - angekündigte - nie angepackt wurden.

Uwe Willié

★

Mal sehen, was wir diesmal so haben:

- „Im Auftrag des Dionyssos" - ein AD&D-Abenteuer von Uwe, ab Seite 3

- Neues aus der arkanen Lehrlingsausbildung auf Seite 6

- Die Reiter der Apokalypse reiten wieder - in Uwes Auftrag ab Seite 7

- Auf Seite 10 gibt's ein dazu passendes Gedicht von Gabriel Bur

- der vierte Teil von Daniels Bagdad-Reise beginnt auf Seite 11

- es ist tatsächlich vollbracht: der dritte, und letzte Teil von Andreas' berühmter Serie „Oh tempora, oh mores" beginnt auf Seite 18

- eine umfangreiche Ausrüstungsliste für DWS von cappo findet Ihr ab Seite 31

- Auch dieses Jahr gabs wieder einen Origins Award: Infos ab Seite 35

- Kerzenmagie für Ars Magica (aus dem Internet) auf Seite 37

- einen Psychotest für angehende Barbaren findet ihr auf Seite 38

- die Grafik auf Seite 36 ist von Mona, das Titelbild von Klaus, die restlichen Bilder sind rundum geklaut

★

Netz-News

die Internetseiten des 252 e.V. sind umgezogen. Sie sind jetzt unter folgender Adresse zu finden:

http://www.rpg.net/252/

Den 252-Conkalender findet man unter der Adresse:

http://people.frankfurt.netsurf.de/cons/

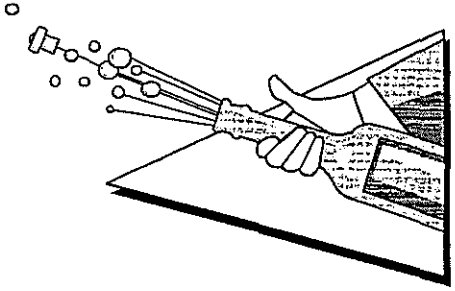
Asche des Phoenix ist das Vereinsmagazin des VFR e.V., Saarbrücken
Anschrift: Uwe Willié, Große Schulstr. 21, 66115 Saarbrücken. Telefon (06 81) 4 95 02
Im Internet ist die Asche unter der Adresse http://www.handshake.de/user/willie zu finden

Im Auftrag des Dionyssos

Ein AD&D-Abenteuer

Anlaß für dieses Abenteuer war der Umstand, daß ein Charakter in einer AD&D-Runde eine Sühne für eine böse Tat tun mußte. Der Charakter suchte sich ausgerechnet einen Dionyssos-Kleriker aus, um eine Queste zu erhalten.

Geklaut ist die Story aus einigen Geschichten von Lovecraft und seinen Epigonen und mit ein bißchen AD&D-Mythologie vermischt.



Der Abenteurer auf Queste erhält die Information, daß aus einem der größeren Tempel des Dionyssos ein Faß von hochmagischem Wein gestohlen wurde, der es erlaubt, sehr außergewöhnliche Erfahrungen in den Gefilden des Rausches zu durchleben.

Mehr über den Vorfall ist in dem überfallenen Tempel zu erfahren. Dorthin gereist, erfährt die Abenteurergruppe, daß vor einigen Wochen tatsächlich ein Überfall stattgefunden hat. Der gestohlene Wein enthält eine magische Substanz, die auf dieser Welt nicht hergestellt werden kann.

Es gibt verschiedene Spuren, keine hat sich jedoch als erfolgversprechend erwiesen. Die einzige Info ist, daß ein knochentrockener (im doppelten Sinne) Gelehrter, der mit den Dionyssos-Priestern nichts zu tun haben will, angeblich etwas von dieser Sache weiß.

Wenn die Gruppe diesen Gelehrten besucht, wird er sich mürrisch und zurückhaltend geben und sollten sie preisgeben, daß sie von Dionyssos-Leuten geschickt werden, wird er sie rauswerfen und diesem "verworfenen Pack" auf gar keinen Fall Informationen geben. Ob die Lösung des Abenteuers dann noch möglich ist, bleibt dem Verhandlungsgeschick der Charaktere überlassen.

Bleiben die Abenteurer dagegen anonym bezüglich ihrer Auftraggeber, so erzählt der Gelehrte ihnen, daß der gesuchte Wein nicht von dieser Welt stammt (was sie ja auch schon wissen) und daß die Hersteller, die aus einer anderen Welt kommen, ihn wieder zurückgeholt haben. Er ist durchaus der Meinung, daß dies rechtens war, denn auch die Dionyssos-Leute haben den Wein gestohlen. Er ist aber auch der Meinung, daß es möglich wäre, ein Faß

von dem Wein zu erwerben. Dazu könnte er ihnen unter die Arme greifen.

Wenn die Gruppe zur Zusammenarbeit mit ihm bereit ist, gibt der Gelehrte Ihnen dann auch eine kleine Portion von dem magischen Wein, die er noch in Verwahrung hat - nicht aus dem gestohlenen Faß! - und sagt, sie möchten ihm diese auf jeden Fall nach ihrer Rückkehr zurückerstatten und ihm von ihren Erlebnissen berichten.

Der Alte macht die Charaktere darauf aufmerksam, daß der Wein ein paar außergewöhnliche Drogen enthält, die durchaus als Gift interpretiert werden können. Er fordert sie daher auf, evtl. vorhandene Zauber gegen Gift aufzuheben.

Nach der Einnahme haben die Abenteurer sehr schnell das Gefühl, sehr betrunken zu sein und einzuschlafen. In einem Zustand, der zwischen Wachen und Träumen liegt, haben sie das Gefühl, von merkwürdigen, geflügelten Wesen abgeholt zu werden, die sie in weit entfernt liegende Berge bringen, wo sie in Kisten abgelegt werden. Dort schlafen sie endgültig ein.

Das Erwachen erfolgt mit einem sehr eigentümlichen Empfinden eines fremden Körpers. Die Geister der Charaktere befinden sich nämlich in monströsen Körpern auf einer anderen Welt. Sie haben ihre geistigen Fähigkeiten, ebenso die memorisierten Sprüche, im Kopf behalten. Priester können meditieren, der Sprucherwerb bei Magiern ist zumindest fraglich. Die körperlichen Fertigkeiten müssen neu für die neuen Körper passend zur Kampagne ausgearbeitet werden.

Die magischen Gegenstände und sonstige Ausrüstung sind verloren, evtl. sind einige der Schutzzauber erhalten - die von aufgelegten Sprüchen auf jeden Fall.

Die Charaktere haben sich zunächst mit den Körpern und einer fremden Kultur auseinanderzusetzen und können dann tatächlich ein Faß von dem Wein erwerben. Dieser Erwerb muß durch Gladiatorenkämpfe, Mitteilung von

Wissen aus der Heimatwelt der Charaktere oder andere Dienste erfolgen. Ein einfacher Kauf entfällt, da sie keinerlei Ausrüstung mit sich führen.

Nach diesem Erwerb kommt jedoch das nächste Problem auf die Charaktere zu: wie sollen sie wieder nach hause kommen, und zwar mit dem Wein?

Einige Lösungswege:

- Über die Stadt Sigil (im Planescape-Setting) gelangen sie zu ihrer Heimatwelt zurück. Die Schwierigkeit hierbei ist, daß sie in ihren Monsterkörpern bleiben, was nicht unbedingt zu einem freundlichen Empfang beitragen muß. Außerdem müssen sie ihre Originalkörper dann finden, um in sie zurückkehren zu können.

- Über eine Astralreise. Hierbei sollte der Umstieg in ihre Körper gelingen. Diese sind jedoch irgendwo im Gebirge, in entlegenen Gebieten, deponiert.

- Magie kann eigentlich alles lösen. Sie müssen nur eine plausible Kombination von Sprüchen finden. Mit dem Spruch *Verändert Andere* - auf die Charaktere angewandt - könnte ein interessanter Lösungsweg gefunden werden.

Eine vollständige Lösung könnte so aussehen: Die Charaktere deponieren das Faß in Sigil und kehren dann auf die "Monsterwelt" zurück. Dort trinken sie wieder eine Portion des Traumweins, woraufhin sie in ihre Ursprungskörper geschickt werden. Von ihrer Heimatwelt aus reisen sie nach Sigil, holen dort das Faß wieder ab und liefern es schließlich bei den Dionyssos-Leuten ab, nicht, ohne vorher eine Portion für den hilfreichen Gelehrten abgezweigt zu haben.

Was der Spielleitung noch zu tun übrigbleibt:

- *Lesen von Lovecraft-Romanen und Erzählungen*
- *Ausarbeitung der Charaktere in Monsterform*
- *Ausarbeitung der Monster-Kultur*

Uwe Willié

P.S.: Gespielt wurde dieses Abenteuer tatsächlich. Nur wurde natürlich wieder was ganz anderes draus, als eigentlich geplant war ☺.

„Jesus liebt dich, Allah vergibt dir, und Cthulhu hält dich für einen leckeren Happen."

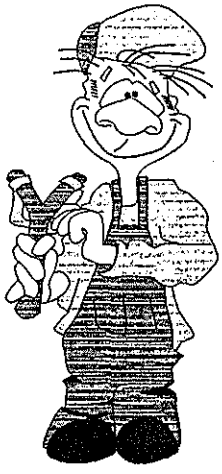
„Vergib deinen Feinden - aber vergiss ihre Namen nicht!" (John F. Kennedy)

„Verzeihen Sie die Frage, aber verwesen Sie gerade? Stinken Sie trotz gewöhnlicher Deodorants noch immer drei Meilen gegen den Wing? Probieren Sie Vlad, das Deo für die Untoten..." (Larry Niven - „das Voodoo-Spiel")

„Das Christentum zeichnet sich durch die Anbetung eines Zombies aus."

Tu das nicht!

Dinge, die ein Magier von seinem Lehrling nicht zu hören wünscht



Es macht doch nichts aus, wenn ich mir den fliegenden Teppich über's Wochenende ausleihe, oder?

Könntet Ihr mal runterkommen, Meister? Ich meine, JETZT!!!!

Ups!

Oh? Ich habe es weggeworfen.

Könnt Ihr Euch an diesem Dämonen erinnern, den Ihr im Keller eingesperrt hattet? Nun, ja...

Dieser merkwürdige Kerl mit Hörnern und so kam wieder vorbei. Er hat gefragt, of Ratzelfratz hier wäre. Natürlich habe ich ihn aufgeklärt, daß dieser Turm dem großen Dalin gehöre. Das scheint ihn sehr glücklich gemacht zu haben.

He, ich wette, ich könnte das besser!

Aufräumen? Warum? Ich habe Euren Dämonen dafür beschworen... Natürlich habe ich dazu das Pentagramm geöffnet. Für was haltet Ihr mich, für einen Idioten?

Welchen Klebstoff soll ich verwenden, um Eure Kristallkugel zu reparieren?

Meister, irgendwie habe ich wohl vergessen, Euren Vertrauten zu füttern.

Äh, nun, wißt Ihr... Ihr erinnert Euch an diese unschuldige Jungfrau, die Ihr gestern abend hergebracht habt? Nun, wir unterhielten uns ein bißchen, es führte dann halt eine Sache zur anderen, und... naja, der Abend war recht nett.

Wie wird das ausgesprochen? "HAStur HAStur HAStur" oder "hasTUR hasTUR hasTUR"?

Quaaak!

Nein, ich glaube nicht, daß Ihr in den Keller gehen wollt.

Nur so nebenbei, wie macht man eine Beschwörung eigentlich wieder rückgängig?

Wie konnte ich wissen, daß sie ein Sukkubus war?

Aber Ihr habt mir sicher nicht gesagt, daß ich das nicht tun soll!

Wann kommen wir endlich zu den Dingen, die BUMMM machen?

Da draußen ist ein untoter Anti-Paladin, der Euch sehen möchte...

Einen Goldfisch essen? LEBENDIG?

Hat mein *Angst*-Spruch funktioniert, Meister?... Meister! Ihr seid so bleich!

aus dem Internet

Wenn alte Freunde sich treffen...

Die vier Reiter der Apokalypse

Für ein AD&D-Abenteuer vor einiger Zeit habe ich mir Gedanken über die vier apokalyptischen Reiter gemacht. Nach Austausch mit ein paar Leuten im Internet ist folgendes herausgekommen. Die vier sind ziemlich mächtig, aber zu vertreiben. Es ist jedoch unmöglich, einen von ihnen zu töten.

Wie auch immer, wenn die vier Reiter erscheinen, ist dies für die Welt ein Zeichen, daß es zu Ende geht... schließlich tragen sie den Anhang „...der Apokalypse" nicht umsonst in ihrem Namen.

Zusätzlich zu den individuellen Statistiken, hat jeder Reiter die Spruchfertigkeiten eines Druiden der 20. Stufe und eines ebenso hohen Magiers.

Während der Apokalypse steigen die Reiter niemals von ihren Pferden und diese sind so anzusehen, als wären sie ein Teil ihres Reiters. Sollten sie zu anderen Zeiten angetroffen werden (nie mehr als zwei auf einmal), so stellen sie sich dar wie normale Menschen ihres jeweiligen Berufs und können durchaus freundlich und umgänglich sein, von den Nebenwirkungen ihrer Erscheinung einmal abgesehen.

Und seien wir doch ehrlich: die vier haben ein erhebliches Problem mit ihrer sozialen Akzeptanz. Wer will schon so jemand als Gast?

Krieg

Rüstungsklasse: -10
Trefferpunkte: 300
Klasse: Kämpfer, 30. Stufe
Gesinnung: neutral (böse Tendenzen)
Thac0: verfehlt nur bei einer 1
3 Angriffe pro Runde
Schaden: 3w10+12 und speziell
Bewegung: 36 (Land und Wasser), 72 (fliegend)
Magiewiderstand: 85%

Krieg reitet ein schwarzes Schlachtroß in voller Plattenrüstung aus stumpfglänzendem Stahl. Der Reiter selbst trägt einen Plattenpanzer und einen großen Helm. Der ganze Körper ist gepanzert und seine Augen scheinen rot aus dem Schatten des Helmes hervor. *Krieg* ist knapp 3,50 Meter groß (kann sich aber in Menschengröße verwandeln) und trägt ein großes zweihändiges Schwert. Das Schwert hat die Fähigkeiten eines *Schwerts des Verkrüppelns* und eines *Schwerts der Verwundung*. Wer von *Kriegs* Schwert getroffen wird, muß einen Rettungswurf gegen Zaubersprüche bestehen, oder erleidet einen *Hohn*-Spruch.

Zusätzlich zu seinen Spruchfertigkeiten, kann *Krieg* im Umkreis von 30 Metern *Angst* oder *Verwirrung* hervorrufen, so oft er dies wünscht.

Pestilenz

Rüstungsklasse: -7
Trefferpunkte: 180
Klasse: Kleriker, 30. Stufe
Gesinnung: chaotisch neutral (böse Tendenzen)
Thac0: 1
2 Angriffe pro Runde
Schaden: 3w8+10 und speziell
Bewegung: 36 (Land und Wasser), 72 (fliegend)
Magiewiderstand: 90%

Der Reiter *Pestilenz* ist in einen dunklen Umhang mit übergezogener Kapuze gekleidet und reitet ein Pferd, das räudig ist und mit Pestbeulen übersät. Er ist 2,70 m groß, kann jedoch in Menschengröße erscheinen. Er ist mit einem großen schwarzen Flegel bewaffnet. Wie sein Pferd, so sind auch die Teile seiner Haut, die man sehen kann, mit Beulen und schwärenden Wunden bedeckt, alles ist rot entzündet.

Jeder, der sich innerhalb von 30 Metern um *Pestilenz* aufhält, wird automatisch und ohne Rettungswurf mit der Seuche infiziert. Charaktere, die nicht magisch geheilt werden, sterben binnen drei Tagen. Nur die Sprüche *Heilt Krankheiten* oder *Wunsch* sind in der Lage, die Seuche zu heilen und der Heilspruch muß mindestens von einem Kleriker der 15. Stufe oder von einer Gottheit ausgesprochen werden. Alternativ kann auch ein Questenspruch nach Muster des *Tome of Magic* angewandt werden.

Neben seinen Spruchfertigkeiten kann *Pestilenz* pro Runde einen Spruch *Kriechendes Unheil* wirken.

✝

Hunger

Rüstungsklasse: -5
Trefferpunkte: 160
Klasse: Dieb, 32. Stufe
Gesinnung: neutral (böse Tendenzen)
Thac0: 1
2 Angriffe pro Runde
Schaden: 3w6+10 und speziell
Bewegung: 36 (Land und Wasser), 72 (fliegend)
Magiewiderstand: 90%

Hunger erscheint als dünner, verhärmter Mann, etwa zweieinhalb Meter groß (auch er kann bei Bedarf seine Gestalt verändern und menschengroß erscheinen), seine bleiche Haut hängt lose um ihn herum. Er sieht aus wie ein Mann, der kurz vor dem Verhungern steht, genauso sein Pferd.

Jeder, der sich im Radius von 30 Metern um den Reiter herum aufhält, muß pro Runde einen Rettungswurf gegen Zaubersprüche machen, oder verliert einen Punkt Stärke. Wenn die Stärke den Wert null erreicht, stirbt der Charakter.

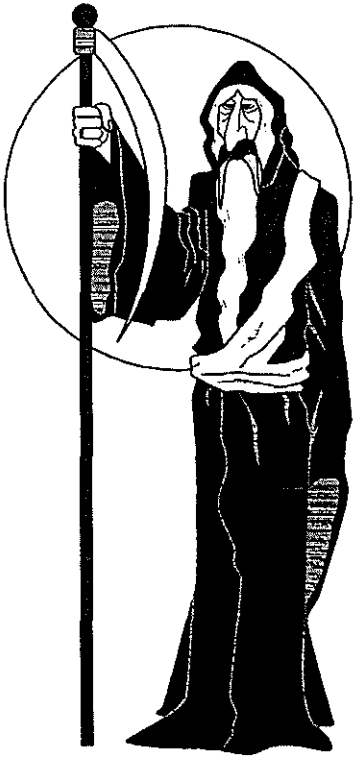
Hunger trägt einen magischen Speer. Wer getroffen wird, muß einen Rettungswurf gegen Zaubersprüche machen. Bei mißlungenem Rettungswurf geht jeweils ein Punkt

Stärke und Konstitution **permanent** verloren.

✝

Tod

Rüstungsklasse: -9
Trefferpunkte: 250
Klasse: Kleriker, 37. Stufe
Gesinnung: neutral
Thac0: verfehlt nie!
1 Angriff pro Runde
Schaden: Tod
Bewegung: 36 (Land und Wasser), 72 (fliegend)
Magiewiderstand: 100%



Wenn seine Kameraden durch die Welt gezogen sind, kommt zuletzt der Reiter *Tod*, um die Seelen für ihre letzte Reise zu sammeln. *Tod* erscheint entweder als Skelett unter schwarzem Umhang mit geschulterter Sense oder als dunkler, aber herrlich anzusehender Engel mit weißen Flügeln. Dies hängt von der Seele ab, die "geernted" werden soll. Gute Seelen sehen den Engel, für böse Seelen erscheint der dunkle Sensenmann. *Tod* reited ein Skelettpferd und ist über drei Meter groß, egal in welcher Gestalt er erscheint. Nach der Apokalypse kann man (wer denn?) einen Zug von Seelen sehen, die *Tod* folgen auf dem Weg zu ihrem Gericht.

Sofern er nicht angegriffen wird, wendet sich *Tod* gegen niemanden, dessen Stunde noch nicht geschlagen hat. Aber falls er angreift, so tut er das mit seiner Sense. Diese trifft immer und verursacht immer den Tod. Lediglich, wenn der Charakter ein *Amulett des Lebensschutzes* trägt, bleibt er am Leben, erleidet jedoch 3w12+10 Punkte Schaden – das Amulett wird dabei zerstört. Sollte die Zeit für den Charakter gekommen sein, daß sein Leben zu Ende ist, hilft jedoch **nichts** gegen *Tod* und nichts kann ihn aufhalten.

Tod kann pro Runde ein *Wort der Macht* aussprechen, er bevorzugt das *Wort der Macht: Tod.*

Uwe

NICHT UNS?

im himmeldom ein ton erschallt
so klar daß man ihn sehen kann
sichtbar durch die sphären gleitet
den menschen völlig unbekannt
auch über diese ebne reitet
mit seiner peitsche knallt
daß jeder im dome höret
wie dieser ton erschallt

oh kreaturen schwöret
einen nie gehörten schwur
unausgesprochen lastet
auf eurer lebensuhr
sich den weg ertastet
zu euer aller münder
so über lippen schwallt
als seiet ihr noch kinder

wisset was geschieht nun bald:

des universums bote
er verlanget euren schwur
er ist des teufels rute
zu kippen eure lebensuhr

das wissen was ihr schwörtet
werdet ihr zur richtgen zeit
doch ob euch das noch helfet
nun – ihr seid noch nicht bereit.

Gabriel Bur

Einmal Bagdad und zurück (4)

Vierter Teil, in dem die Gruppe in Barcelona zum ersten Mal an Land geht. Ein Grog kommt beinahe ums Leben, und die Gruppe stellt zum wiederholten Male fest, wie schlecht ihre Vorbereitung wirklich ist. Ein Magus begeht einen fatalen Fehler.

Dramatis Personae

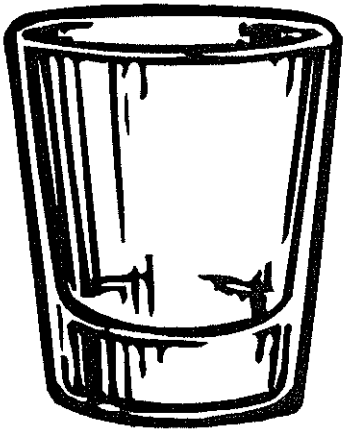
Shireka e Shania tar Miriel: Maga aus dem Haus Flambeau
Vigo: Magus aus dem Haus Ex Miscellanea
Rumburak Feuerfresser: Magus aus dem Haus Tremere
Angus McScouny: schottischer Krieger
Azrael Blackmane: ehemaliger Bandit
Oren Bloewdow: Wissenschaftler
Jeanne le Renarde: Hafendirne (?)
Hugh: Grog
Orvieto: Grog
Sam: Grog
Francis: Grog
Julia Arconada: Maga aus dem Haus Jerbiton, Principa des Bundes Barcelona

Was bisher geschah: Die Gruppe hatte von Osk, einem älteren Magus aus dem Haus Flambeau, den Auftrag erhalten, einen magischen Gegenstand, den er einmal besessen hatte, wiederzubeschaffen. Der Gegenstand war laut Bericht einer Rotkappe in der Schatzkammer des Grafen von Bagdad gesehen worden.

Die Gruppe hatte sich also eingeschifft und dann erst einmal festgestellt, daß sie offensichtlich viel zu wenig Geld mitgenommen hatte. Nach Bezahlung der Passage war sie nämlich fast pleite. Nach längerer Überlegung kamen die Magi dann zu dem Schluß, sich mit dem Mittel der Piraterie die für die Weiterfahrt nötigen Finanzen zu verschaffen. Dies scheint auch zu gelingen.

★

„Ist das alles?!“ fragte der Grog, der ungläubig auf seinen nur bis zur Hälfte gefüllten Becher blickte.



„Mehr Wasser gibt es nicht. Ihr Landratten seid ja gar nichts mehr gewöhnt. In ein paar Tagen sind wir ja in Barcelona. Bis dahin müßt Ihr mit halben Rationen zufrieden sein.“ Wie oft hatte der erste Maat diesen Satz in den letzten Tagen gesagt?

Es war immer das gleiche. In den letzten Tage vor dem Landgang wurde häufiger mal das Wasser rationiert, das war doch nichts ungewöhnliches. Der erste Maat wunderte sich schon manchmal über diese merkwürdigen Passagiere. Da überfallen sie mir nichts, dir nichts ein Schiff und lassen keinerlei Überlebenden zurück, beklagen sich dann aber über geringere Wasserrationen. Dabei waren sie doch selbst schuld. Hätten sie nicht die ganze zusätzliche Ware von dem gekaperten Schiff an Bord gehabt, wären sie schon vor ein paar Tagen in Barcelona. So war das Schiff halt langsamer. Aber der zu erwartende Profit ließ zumindest die Matrosen alle Unbill vergessen.

Diese merkwürdigen Passagiere waren niemand anderes als eine Gruppe von drei Magi, Consortes und Grogs aus Warwick Castle, die auf dem Weg nach Bagdad waren und sich jetzt erst der wirklichen Schwere ihres Unternehmens langsam bewußt wurden. Das war halt keine Reise mal eben nach Gloucester, Worcester oder vielleicht auch London. Die gegenüber der normalen Bevölkerung schon recht reiseerfahrenen Bundmitglieder hatten nicht geglaubt, daß Bagdad so weit weg war. Jetzt waren sie schon mehr als einen Monat unterwegs und hatten gerade erst einen Bruchteil des zu erwartenden Weges zurückgelegt. Die Karten, die Oren Bloewdow, der eifrige Wissenschaftler teils aus seinem persönlichen Besitz, teils aus der Bibliothek von Warwick Castle mitgebracht hatte, enthielten wenig wirklich zuverlässige Entfernungsangaben. Die im Kartenzeichnen allesamt unerfahrenen Magi hatten, sehr zum Vergnügen des der Magie eher skeptisch gegenüberstehenden Bloewdow, den Karten blindlings geglaubt und nichts davon gewußt, daß manche Karten einfach aus Mangel an kostbarem Pergament wie auch an genauso kostbarer Orientierung sehr lange Wegstrecken ohne Markierungen als sehr kurz darstellten. Aber nicht nur der Magie an sich war Bloewdow skeptisch gegenüber, vor allem auch diejenigen, die sie auf dieser Reise ausübten, waren ihm außerordentlich suspekt. Shireka war - simpel ausgedrückt - eine brutale Verbrecherin, die auch noch intelligent genug war, ihre magischen Künste nicht nur zum Begehen, sondern auch noch zum Vertuschen ihrer Untaten einzusetzen. Vigo schien kaum mehr Geist als der durchschnittliche Bewaffnete, aber eine hohe magische Macht zu besitzen. Und Rumburak Feuerfresser war durch und durch weltfremd und arrogant. Wer von den dreien am gefährlichsten war, würde die Zukunft, und hoffentlich die fernere, zeigen.

Daß zumindest zwei von ihnen sich in nichts nachstanden, würde bereits der erste Landgang in Barcelona zeigen. Aber davon wußten sie bislang noch nichts, sondern segelten erwartungsvoll dem Hafen der spanischen Metropole entgegen.

„Hafen voraus!!!" Der Ruf aus dem Krähennest ließ die Herzen der Magi höher schlagen und die der anderen nicht minder. Und nach wenigen weiteren Stunden, in denen die Silhouette einer großen Stadt am Horizont immer deutlicher wurde, legte das Schiff auf Reede im Hafen von Barcelona an. Während die Matrosen und auch die Passagiere den großen Hafen und die von maurischer Architektur geprägte Stadt bewunderten, wurden die Zollformalitäten erledigt und dann konnten sie endlich alle von Bord gehen. Da das Schiff auf Reede lag, dauerte es etwas länger, aber was machte das schon.

Die Gesandtschaft aus Warwick Castle teilte sich auf, denn es waren mehrere wichtige Dinge zu erledigen, und da niemand sich vorher über etwa anzulaufende Zwischenstationen informiert hatte, wußten sie auch über Barcelona nichts und rechneten damit, daß es etwas länger dauern würde, bis alles erledigt war.

Shireka freute sich darauf, die Waren zu verkaufen und wieder richtig Geld in den Taschen zu spüren. Sie hatte ihr Aussehen mit Hilfe einer größeren Menge *Vis* in das einer schönen Frau gewandelt und hoffte, daß dies einen potentiellen Käufer dazu bewegen würde, beim Handeln eher nachzugeben. In Mentem war sie zwar schon nicht schlecht, aber Rego hatte sie durch die Konzentration auf Creo und Perdo doch sehr vernachlässigt, und da sie den Geist ihrer potentiellen Handelspartner auf magischem Wege nicht so gut zu beeinflussen vermochte, wollte sie es eben auf anderem Wege tun. Es ging schließlich überhaupt nicht an, daß sie beim Verkauf weniger oder auch nur genausoviel Geld herausholte, wie ein gewöhnlicher Sterblicher. Es gelang ihr dann auch, einen großen Teil der Waren zu einem sehr guten Preis abzusetzen, wegen des Restes wollte sie am folgenden Tag ihr Glück noch einmal versuchen.

Doch Shirekas neu erwachter Sinn für das Finanzielle ließ sie zweifeln, ob die bereits erwirtschaftete Summe und der noch zu erwartende Gewinn jetzt ausreichen würde und so sann sie über weitere Methoden zur Lösung ihrer Finanzkrise nach...

Oren Bloewdow und Rumburak gingen in die örtliche Bibliothek, um sich dort nach ausführlicheren Informationen über ihre weitere Reiseroute umzusehen. Nach längerer Suche und unter Einsatz ihrer letzten Geldvorräte wurden sie halbwegs fündig, zumindest, was einige Seekarten vom Mittelmeer anging, auf denen ihre Schiffahrtsroute halbwegs zu finden war. Am morgigen Tage sollten sie noch weitere Karten, vor allem vom letzten Landweg erhalten. Immer mehr wurde ihnen klar, daß sie mindestens noch ein halbes Jahr unterwegs sein würden, vielleicht auch ein ganzes. Sie würden noch durch das ganze Mittelmeer müssen und dann in Akkon an Land gehen. Von dort müßten sie dann noch eine lange Zeit auf den Karawanenstraßen zubringen, bis sie dann in Bagdad ankommen würden. Und genauso klar wurde ihnen, auch wenn sie es nicht auszusprechen wagten, daß ihre Reise äußerst mangelhaft vorbereitet war. Vielleicht würden sie morgen einiges davon noch wettmachen können, wenn sie die Landkarten erhielten. Einen Plan, wie sie dann in die Schatzkammer kommen würden, hatten sie nicht, aber dafür ja noch viel Zeit.

Vigo war an Bord geblieben. Er machte sich weniger aus Geselligkeit und sprach ja auch nur Latein und Litauisch, seine Muttersprache. Außerdem sollte immer einer das Schiff beobachten, für den Fall, daß der Kapitän irgendwas versuchte. Der Grog Francis war bei ihm geblieben.

Die Mannschaft und auch die übrigen Grogs hatten inzwischen Landgang, und, nachdem Shireka die ersten Anteile am Verkaufserlös ihrer Beute verteilt hatte, machten einige Wirte im Hafenviertel von Barcelona an diesem Abend ein sehr gutes Geschäft. Um genau zu sein, alle, bis auf einen, der das Pech hatte, die Grogs aus Warwick gegen Mitternacht zu bewirten. Irgendwann wollte er nämlich schließen und das gefiel ihnen überhaupt nicht. Geld konnte ihn nicht umstimmen, und so fingen sie schließlich an, ihn erst zu ignorieren und dann zu bedrohen. So kam es dann zu einer Kneipenschlägerei der etwas übleren Art, da die besoffenen Grogs ohne Hemmung Gebrauch von ihren Waffen machten, was dann in kurzer Zeit die Stadtwache auf den Plan rief. Zwei der Grogs konnten fliehen. Sam, der dritte, hatte weniger Glück. Und da er sich ebenfalls unter Einsatz seiner Waffen gegen die Wachmänner gewehrt und einen von ihnen schwer verletzt hatte, wurde er, da ihm auch noch einige der anderen Opfer angelastet wurden, im Schnellverfahren zum Tode verurteilt.

Als den Magi dies berichtet wurde, war schnell beschlossen, daß Barcelona den Orden des Hermes etwas genauer kennenlernen sollte. Einen Grog aus Warwick Castle wegen ein paar lächerlicher Sterblicher hinzurichten, das kam überhaupt nicht in die Tüte. Nicht etwa, daß sie immer so besorgt um das Schicksal ihrer Grogs waren, aber hier war Ersatz so schwer zu bekommen und deshalb würden sie Sam in jedem Fall befreien, egal, welche Mittel sie einsetzen mußten.

Sie mußten sich beeilen, denn die Hinrichtung war gleich für den nächsten Tag angesetzt worden. Also gingen sie, und diesmal alle, sofort nach dem Frühstück zum Gefängnis. Sie wußten nicht, auf welchem Marktplatz die Hinrichtung stattfinden würde, deshalb wollten sie den Zug gleich hier abfangen. Außerdem war zu hoffen, daß in den ersten Straßen nach dem Gefängnis noch nicht so viele Menschen versammelt waren wie auf dem Platz, wo die Schaulustigen sich sicherlich schon um die besten Plätze drängelten.

Prinzipiell war dieser Gedanke nicht falsch, doch sie hatten nicht einkalkuliert, daß der besagte Platz direkt vor dem Gefängnistor lag. Und tatsächlich tummelte sich dort bereits ein Haufen Schaulustiger, denn es war schließlich nur diese eine Hinrichtung angesetzt, und die wollte dann auch keiner verpassen. Inmitten der Menge standen die drei Magi und ihr Gefolge und sie überlegten, was denn wohl zu tun sei. Sogar Shireka sah schnell ein, daß hier mit roher Gewalt nicht viel zu erreichen war, schließlich geschah alles in Sichtweite des Gefängnisses und damit einer größeren Menge Wachen, die ihnen die Aktion sehr gründlich verderben würden. Es blieb ihnen nur eine Möglichkeit. Langsam griff Shireka in die Tasche und ertastete einen Brocken Mentem-*Vis*. Die anderen Magi und die Grogs schirmten sie ab und sie fing an, zu zaubern. Wie gesagt, in Mentem war sie gar nicht so schlecht. Vor allem nicht in Perdo Mentem. Und diesen Zauber *Segen des kindlichen Gemüts* hatte sie schon immer einmal auf eine große Menschenmenge anwenden wollen.

Der Plan, auf dem Platz eine Verwirrung anzurichten, in der die Wachen ihre Bögen nicht einsetzen konnten, war gut. Geschützt und gedeckt durch die verwirrt und glücklich umherlaufenden Zuschauer konnten sie mit wenig Kampf ihren Gefährten aus den Händen der Wache befreien. Doch Shireka hatte sich ein wenig überschätzt, so gut war sie im Mehrfachzaubern jetzt auch nicht, und so mußten die Grogs nachher den geschundenen Grog und die bewußtlose Magierin heimtragen. Erschöpft, aber erfolgreich strebten sie dem Schiff entgegen.

Doch die Erholungspause dauerte nicht lange, da zwei der Magi an diesem Tage noch Erledigungen zu machen hatten. Rumburak durchstöberte weiterhin mit Oren Bloewdow die Bibliothek nach

Karten und Shireka entschuldigte sich mit einem betörenden Augenaufschlag bei dem Händler, der sie bereits in den späten Morgenstunden erwartet hatte, für ihre Verspätung, um dann um so unnachgiebiger zu handeln.

Vigo war wieder auf dem Schiff geblieben und wartete auf den Moment der Weiterfahrt. Irgendwie hatte er eine düstere Ahnung. Er hoffte, die beiden anderen würden schnell fertig sein und zurückkommen. Als er ein Boot direkt auf ihren Liegeplatz zukommen sah, schienen sich seine Ahnungen zu bestätigen. Dem Boot entstieg eine gutaussehende, in feine, aber praktische Kleider gekleidete Frau, die nicht ungeschickt zum Oberdeck aufenterte und ihn direkt auf Latein ansprach: „Bruder, ich muß Euch sprechen. Es ist wichtig."

„Ja, gehen wir in meine Kabine", war alles, was er antworten konnte. Er war von diesem sehr direkten Auftritt etwas überrascht.

In der Kabine angekommen, wollte er der Besucherin einen Platz anbieten, sie kam ihm aber zuvor: „Ich bin Julia Arconada aus dem Hause Jerbiton, Principa des Bundes Barcelona." Ihr habt in aller Öffentlichkeit auf dem Platz vor dem Gefängnis Magie gewirkt und damit die mühsam aufgebaute Unauffälligkeit unseres Bundes in erheblichem Maße gefährdet. Äußert Euch dazu!"

Vigo konnte gerade noch ein „Oops" unterdrücken. Niemand hatte ihm gesagt, daß es in Barcelona einen Bund gab. Gut, er hatte auch nicht danach gefragt. Hatte überhaupt jemand danach gefragt oder daran gedacht? Sie waren wirklich sehr schlecht vorbereitet losgefahren. Er wollte umständlich anfangen zu erklären und zu argumentieren, es sei doch schließlich niemand wirklich zu Schaden gekommen. Verdammt, reden war doch noch nie seine große Stärke gewesen. Warum waren die anderen beiden gerade jetzt nicht da? „Wir sind drei Magi, und gezaubert hat jemand anders, eh, wartet bis die anderen..."

„Ich werden nicht warten und ich will mir auch kein Gerede anhören," unterbrach sie ihn, der langsam anfing,

richtig wütend zu werden, "von Euch nicht und auch nicht von anderen Magi. Wir haben das Problem weitgehend beseitigt, aber das hat uns eine Menge *Vis* gekostet. Die werdet Ihr uns jetzt erstatten. Ich bekomme von Euch sofort einen Turm *Vis*, Mentem wäre am besten, aber in Anbetracht meines Wunsches, Euch baldmöglichst von hier verschwinden zu sehen, nehme ich auch anderes."

„Das kann ich nicht allein..."

„Es ist mir egal, ob ihr das allein entscheiden könnt. Ihr habt auch allein entschieden, auf dem Marktplatz herumzuzaubern, ohne nachzudenken. Also, wird's bald?"

Vigo war wütend. Er war noch nie ein Mann des Denkens oder Redens gewesen. Er war schon immer ein Mann der Tat. Also handelte er. Er tötete die Principa des Bundes Barcelona mit drei gleichzeitig gezauberten Blitzschlägen und warf ihre Leiche über Bord. Den anderen erzählte er nichts, und sie reisten am gleichen Tage noch ab.

Nächstes Mal: Die Reise durchs Mittelmeer wird fortgesetzt und die Magi entwickeln weitere Methoden, ihre Finanzkrise zu bewältigen.

Daniel Sauer

Die 10 unantastbaren Rechte des Lesens

Das Recht, nicht zu lesen.

Das Recht, Seiten zu überspringen.

Das Recht, ein Buch nicht zu Ende zu lesen.

Das Recht, noch einmal zu lesen.

Das Recht, irgendwas zu lesen.

Das Recht auf Bovarysmus, d.h., den Roman als Leben zu sehen.

Das Recht, überall zu lesen.

Das Recht, herumzuschmökern.

Das Recht, laut zu lesen.

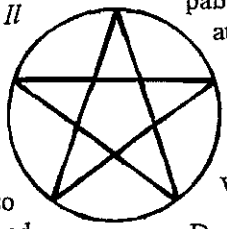
Das Recht, zu schweigen.

(Aus einem Buchprospekt)

O Tempora, O Mores

Alternativsettings für Ars Magica, Teil III: Anhänge

Neben den in den ersten beiden Teilen dieses Artikels beschriebenen Settings (zur Erinnerung: *Torquemada läßt grüßen; Terranova; Schwedentrünke und andere Köstlichkeiten; Il Magnifico)* noch zahlreiche andere Settings denkbar, viele davon auch in neuerer Zeit (spanischer Bürgerkrieg z.B., für alle, die es Franco gerne einmal postum doch noch so richtig geben möchten; erster oder zweiter Weltkrieg), andere vielleicht in den ersten zwei- oder dreihundert Jahren nach der Gründung des Ordens im Jahre 767 (Karl der Große und der Aufbau des Ordens; die Konvertierung der Sachsen durch Karl d. Gr.; Byzanz im 8./9. Jahrhundert und der Ikonenstreit; das vornormannische England und der Krieg gegen die Dänen; El Cid gegen die Mauren; mit den Normannen auf nach England (1066)). Nicht ausschließen wollen wir auch Settings, die auf den Orden ganz verzichten (z.B. Mesopotamien lange vor Christi Geburt) oder solche in ferner Zukunft. Warum auch nicht den Ars Magica-Hintergrund mit anderen Settings aus Literatur, Film und Fernsehen oder aus anderen Rollenspielen verknüpfen? Wie wäre es mit Ars Cthulhu, Warhammer Magica oder Ars Magica: Rifts?



★

Und das Paradigma?

Das mittelalterliche Paradigma, auf dem die Magie Ars Magicas aufbaut, paßt natürlich nicht ganz in aufgeklärtere Zeiten. Irgendwann war klar, dass Maden nicht einfach spontan in faulendem Fleisch entstehen und dass die Leber nicht der Sitz des Verstandes ist.

Deshalb muß man einige Zauber vielleicht ganz vergessen, andere ein wenig modifizieren oder einfach umdeuten - oder andere Formen zuordnen. Größere Probleme sollten eigentlich nicht auftauchen, wenn man nicht gerade überpenibel ist.

Für moderne Sagas kann man sich auch überlegen, ob man nicht lieber das Mage- bzw. GURPS Mage-System verwendet - den offiziellen Hintergrund (Technomancer etc.) muß man ja nicht verwenden.

Andererseits aber gibt es auch heutzutage immer noch Leute, die sich selbst ganz ernsthaft als Magier bezeichnen und Rituale abhalten, die auf uralten Glaubenssätzen beruhen - die mangelnde „Wissenschaftlichkeit" ist auf der metaphysischen Ebene wohl weniger wichtig. Die magischen „Elemente" beispielsweise werden als mentaler Konstrukt betrachtet, als

Modell - und genau das trifft ja für wissenschaftliche Betrachtungsweisen auch zu. Deshalb ist ein gewisser Anachronismus in der Magie auch in einem modernen Setting keineswegs tabu.

★

Interessante historische Ereignisse seit Gründung des Ordens (AD 767) bis zum Fall Konstantinopels (AD 1453)

(Daten ab 1212 von Melina Sedó)

768 - Tod Pippins des Kleinen; seine Söhne Karl (später der Große genannt) und Karlmann erben das Reich.

771 - Tod Karlmanns

773 - Lombardei wird von Karl dem Großen annektiert.

779 - Offa von Mercia erklärt sich zum König von ganz England.

781 - Nestorianer errichten erste christliche Klöster in China.

782 - Karl der Große läßt 4500 sächsische Geiseln hinrichten und erhält den Beinamen „Sachsenschlächter".

792 - Beginn der Wikingerüberfälle in Britannien

810 - Kaiser Nicephorus I fällt in der Schlacht gegen die Bulgaren unter König Krum.

814 - Tod Karls des Großen

838 - Arabische Truppen plündern Marseille.

845 - Hamburg wird von Normannen niedergebrannt; auch Paris wird von Normannen heimgesucht.

846 - Araber plündern Rom und vernichten die venezianische Flotte.

850 - Schießpulver in China bekannt; Armbrust in Europa eingeführt.

869 - Araber erobern Malta

871 - Alfred der Große wird König von Wessex.

878 - Palermo wird Hauptstadt des arabisch besetzten Sizilien.

900 - Beginn der Reconquista in Spanien; Wikinger entdecken Grönland.

992 - Leif Erikson entdeckt Amerika.

1014 - Kaiser Basileios II von Byzanz schlägt die bulgarische Armee und läßt die 14000 gefangenen Bulgaren blenden. Jeder 100. Gefangene darf ein Auge behalten, um die anderen heimzuführen. Als der bulgarische König Samuel die jammervoll Heimkehrenden erblickt, erleidet er einen Schlaganfall und stirbt bald darauf. Basileios erhält den Beinamen „Bulgarentöter".

1015 - Sardinien wird von den Arabern erobert.

1040 - Macbeth tötet Duncan und wird König von Schottland

1043 - Geburt des Rodrigo Diaz de Vivar, genannt El Cid.

1054 - Festschreibung der Trennung von Ostkirche und römischer Kirche.

1059 - Der Normanne Robert „Das Wiesel" Giuscard wird von Papst Nikolaus II zum Herzog von Apulien, Kalabrien und Sizilien ernannt. Dummerweise muß Giuscard besagte Gebiete erst noch den Byzantinern und Arabern wegnehmen, was er auch tatsächlich tut.

1066 - Wilhelm der Eroberer tötet in der Schlacht von Hastings Harold II von England und wird König anstelle des Königs.

1071 - Seldschuken vernichten die byzantinische Armee in der Schlacht von Manzikert.

1072 - Robert Guiscard erobert Palermo.

1077 - Heinrichs IV. Gang nach Canossa

1088 - Gründung der Glossatorenschule in Bologna, aus der sich in den nächsten 50 Jahren die erste Universität Europas entwickelt.

1090 - Hassan-i-Sabah übernimmt die Führung der islamischen Sekte der Nizari Ismailiya, später auch Hashashin (Assassinen) genannt.

1097 - Beginn des ersten Kreuzzuges

1113 - Gründung des Johanniterordens

1120 - Beim Untergang des „weißen Schiffes" verliert Heinrich I von England seinen einzigen Erben, Prinz Wilhelm. Hexerei soll im Spiel gewesen sein.

1137 - Geburt Saladins

1150 - Chinesen erfinden die Rakete und setzen Explosivstoffe zu Kriegszwecken ein. Pariser Universität gegründet.

1167 - Gründung der Universität von Oxford

1170 - Ermordung des Thomas Beckett, Erzbischof von Canterbury

1189 - Richard Löwenherz wird König von England.

1193 - Tod Saladins

1199 - Tod des Richard Löwenherz

1204 - Kreuzfahrer erobern im Auftrag Venedigs Konstantinopel. Die Stadt und das byzantinische Reich werden sich von diesem Schlag nie wieder ganz erholen.

1212 - Kinderkreuzzug

1213 - Simon de Montfort schlägt die Albigenser

1215 - Auf dem Laterankonzil in Rom wird die päpstliche Inquisition gegen Häretiker eingerichtet. Es werden Ämterverbote und Kleiderordnungen für Juden erlassen.

1216 - In Italien kämpfen Ghibellinen (Kaisertreue) gegen Guelfen (Papstanhänger)

1224 - Der Sachsenpiegel, das älteste deutsche Rechtsbuch wird verfasst.

- 1228 - Ostkolonialisation auf seinem Höhepunkt. Die heidnischen Preußen werden bekehrt.

1228 - 5. Kreuzzug

1230 - Die Königreiche Léon und Kastillien werden vereinigt

1231 - Inquisition wird an den Dominikanerorden übertragen

Lepra bricht aus (von Kreuzfahrern eingeschleppt)

1232 - Papst Gregor IX verleiht dem deutschen Orden Preußen als Lehen

1236 - Italienzug Heinrichs VII
Die Inquista gewinnt Cordova
1237 - Ugedai, mongolischer Großkhan erobert das obere Wolgagebiet
1240 - Die Goldene Horde
Auf einem Kongress in Toledo, der von Alfons X von Kastilien einberufen wird, versuchen christliche, arabische und jüdische Gelehrte das Ptolemäische Weltbild den neuen Erkenntnissen anzupassen.
1241 - Mongolen dringen in Schlesien und Ungarn ein. Nach dem Tod Ugedais ziehen sie sich zurück
1243 - Eroberung Jerusalems
Papst Innocenz IV zieht nach Frankreich
1282 - Florenz gibt sich eine demokratische Verfassung
1301 - Sultan Osman I begründet das Osmanische Reich. Im folgenden Jahrhundert erobern die Osmanen nach und nach das Anatolische Gebiet, sowie Byzanz
1302 - Unam Sanctam, Papst Bonifaz erhebt sich mit dieser Bulle über alle weltlichen Herrscher
1303 - Wilhelm Nogaret klagt den Papst als Ketzer an, der Papst bannt Phillip von Frankreich, Papst wird gefangengenommen, flieht und stirbt in Rom
1307 - Untergang des Templerordens
1305 - Papst Clemens V verständigt sich mit Frankreich und verlegt den Papstsitz nach Avignon (1309). Die Kirche entfaltet üppige Hofhaltung und eine ausgedehnte Verwaltung
Dante schreibt seine Göttliche Komödie
1311 - Auf dem Konzil von Vienne wird der Templerorden offiziell aufgelöst
1312 - Heinrich VII wird Kaiser
1314 - Unabhängigkeit Schottlands
1327 - Italienzug Ludwigs d. Bayern
1334 - Abschaffung der Gottesgerichte
1339 - Der hundertjährige Krieg zwischen England und Frankreich beginnt
1347 - Cola di Rienzi kämpft in Rom für die politische Einigung Italiens
Die Pest fordert bis 1350 25 Millionen Tote in Europa
1352 - Große Judenverfolgungen und Pogrome setzen ein, nachdem die Juden für die Pest verantwortlich erklärt werden
1356 - Die Goldene Bulle: der durch Mehrheitsbeschluß in Aachen gewählte König ist zugleich römischer Kaiser
1357 - Religiöser Massenwahn geht um. Tanzwut (Veitstanz, Tarantella)
1361 - Nach der Eroberung Adrianopels durch Murad I ist das ehemalige Kaiserreich Byzanz auf die Stadt Konstantinopel beschränkt.
1376 - Gregor XI verlegt den Papstsitz wieder nach Rom
1378-1414 - Großes Schisma: der Rock Christi zerreißt mit der Doppelwahl von Urban VI (Rom) und Klemens VII (Avignon)
1381 - Venedig siegt über endgültig Genua und baut ihre Terra Ferma

(Festland) in Konkurrenz zu Mailand aus

1389 - Der Widerstand der christlichen Balkanvölker wird in der Schlacht auf dem Amselfeld (Kossowo) gebrochen und das osmanische Reich dehnt sich bis zur Donau und zum Euphrat aus

1396 - Schlacht von Nicopolis: Der Türkenfeldzug des deutschen Kaisers Sigismund, mit dem er Byzanz von den Osmanen befreien wollte, endet mit einer Niederlage.

1409 - Florenz unterwirft Pisa

1415 - Heinrich von England schlägt bei Azincourt die Franzosen

1419 - 1. Fenstersturz in Prag

1429 - Jeanne d'Arc

1434 - Cosimo di Medici wird in Florenz als „Vater des Vaterlandes" anerkannt

1440 - In Florenz wird die Platonische Akademie gegründet

1442 - Alfonso de Aragon erobert Neapel und beendet damit die Herrschaft der Anjou (Frankreich). Bis 1458 gelingt es Aragon Neapel mit Sizilien zu vereinen, das seit Friedrich II (1296-1337) von einer aragonesischen Seitenlinie regiert wird.

1450 - Francesco Sforza bemächtigt sich Mailands, womit die Herrschaft der Visconti zu Ende geht

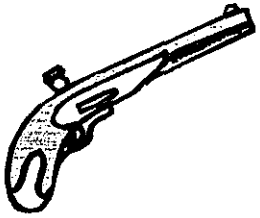
1453 - Eroberung Konstantinopels durch die Osmanen

Ende des hundertjährigen Krieges zwischen England und Frankreich

★

Entwicklung der Technologie nach 1200

Feuerwaffen



Achtung: die genannten Daten sind verbürgte Daten und daher mit etwas Vorsicht zu behandeln. Früheres Auftauchen ist oftmals möglich oder gar wahrscheinlich; es gibt gerade in diesem Bereich große Abweichungen in den Angaben verschiedener Fachleute. Besonders vage ist das erste Auftauchen von Feuerwaffen überhaupt. Und das bezieht sich nur auf Europa - in den meisten Bereichen der Technik, so auch in der Kriegstechnik, waren die Chinesen uns Europäern weit voraus. Die Datierung ist dort allerdings eher noch schwieriger. Gerade China kann allerdings immer gut als Begründung bzw. Quelle irgendwelcher Anachronismen in der Saga herhalten - China und natürlich die Aktivitäten des Ordens selbst (insbesondere Haus Verditius).

1364 - erste Handbüchsen in Perugia (nicht viel mehr als ein Rohr mit Zündloch)

ca 1420 - Luntenschloß (ermöglicht erstmals richtiges Zielen durch bessere Handhabung, bis Ende des 17. Jahrhunderts vorwiegend in Gebrauch)

1475 - gezogene Läufe ermöglichen bessere Präzision (vorerst auf Kosten schnellen Ladens)

1515 - Radschloß

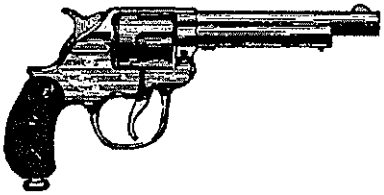
um 1580 - Schnapphahn-Flintenschloß in Europa in Gebrauch

1610 - erste Luftdruckgewehre in Gebrauch

1620 - echtes Steinschloß oder Flintenschloß

1820 - Perkussionsgewehre

1853 - Colt Peacemaker



1862 - Gatling Gun, eines der ersten Maschinengewehre, kurbelgetrieben

1896 - Mauser C96, einer der ersten Selbstlader

Die ersten Feuerwaffen standen im (berechtigten) Ruf, für ihre Benutzer mindestens ebenso gefährlich zu sein wie für den Gegner. Manchmal explodierte das Rohr, und der Schütze verlor Finger oder Augen. Oft genug gab es Schwierigkeiten mit der rechtzeitigen Zündung, besonders bei feuchtem Wetter. Die erste deutliche Verbesserung in der Handhabung brachte das Radschloß, eine kleine mechanische Meisterleistung, die von Feinmechanikern und möglicherweise auch von Uhrmachern gefertigt wurde. Erstmals ließ sich die Waffe im schußbereiten Zustand sicher aufbewahren, ohne dass Glut bereitgehalten werden mußte; die Zündung erfolgte nicht mehr über eine glimmende Lunte, die an das Zündloch gehalten werden mußte (bzw. beim Lunten*schloß* durch die Mechanik dorthin gebracht wurde), sondern durch Funkenschlag. Das Stein- oder Flintenschloß funktionierte nach dem gleichen Prinzip, mußte jedoch nicht aufgezogen, sondern nur gespannt werden. Steinschloßwaffen setzten sich nur langsam durch, blieben aber bis ins

Schußwaffentabelle Ars Magica 1459

Typ	Exp	Rate	AtkB	Dam	Str	Load	Range
Handrohr (Pistole)	expn	-26	-2	+7	0	0,5	200
leichte Arkebuse	expn	-28	-1	+13	+1	1,5	300
schwere Hakenbüchse	expn	-30	-1	+20	+1	2	500

Über diese Werte kann man sich natürlich streiten, ebenso über die Einteilung in drei Typen, die keine historische Einteilung darstellt.

19. Jahrhundert in Gebrauch. Das Perkussionssystem verwendete Zündkapseln, was die Waffen erneut zuverlässiger und einfacher machte. Bevor der Peacemaker und andere Patronenrevolver daherkamen, funktionierten die typischen Westernwaffen, die Revolver, mit diesem System. Die Patrone wiederum vereinigte Zündkapsel, Treibmittel und Geschoss in einer Einheit. Erst in den letzten Jahren ist man versuchsweise einen Schritt weitergegangen und experimentiert mit hülsenloser Munition oder gar mit Flüssigtreibmitteln (statt des Pulvers), die in eine Art Brennkammer eingespritzt werden.

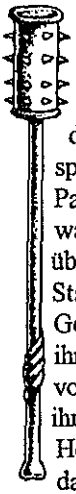
Über die frühen Luftgewehre sollte man übrigens nicht lachen - sie haben nichts mit den Winzkalibern gemein, die heute verwendet werden. Es handelte sich um großkalibrige Waffen (oft sogar mehrschüssig) mit beachtlicher Durchschlagskraft.

Die „Schußwaffentabelle 1459" bietet ein Beispiel für Schußwaffenwerte aus unserer eigenen Saga im Italien der Frührenaissance

Nahkampfwaffen, Rüstungen und Schilde

Plattenpanzer gibt es im offiziellen Setting von Ars Magica, also um 1200, noch nicht. Schon im anbrechenden dreizehnten Jahrhundert allerdings tauchen die ersten Plattenpanzer auf - vorerst allerdings noch recht einfache Versionen. Der Plattenpanzer wird heute oft sehr negativ betrachtet, als eine Fehlentwicklung, die den Träger allzu unbeweglich machte, eine Art zum Untergang verdammter Dinosaurier der Waffenwelt. Dabei muß man sich vor Augen führen, wie lange die Dinosaurier die beherrschende Gruppe auf der Erde waren.

Der Plattenpanzer war zu Anfang den adligen Kämpfern vorbehalten, was eine Menge mit seinem enormen Preis zu tun hatte. Diese Kämpfer allerdings machte er dermaßen schwer verwundbar, dass das Schwert, die bis dahin von der Ritterschaft bevorzugte Waffe, von den Schlachtfeldern allmählich verschwand. Der Streitkolben (bzw. seine stachlige Variante, der Morgenstern) und die Axt traten immer mehr in den Vordergrund, denn nur mit ihnen oder mit speziellen Stichwaffen wie dem Panzerstecher oder dem Ahlspieß waren Plattenpanzer wirkungsvoll zu überwinden. Beim Fußvolk kamen Stangenwaffen immer mehr in Gebrauch, denn man konnte sich mit ihnen nicht nur die schwere Reiterei vom Leibe halten (die Schweizer mit ihren überlangen Piken und den Hellebardenkämpfern waren Meister darin), sondern auch mit guter Wirkung auf schwer gepanzerte Ritter einhauen.



Seit der Plattenpanzer eingeführt wurde, kam es zu einem ständigen Wettrüsten zwischen Waffen- und Panzerungsherstellern. Die Armbrust

vermochte aus kurzer Distanz die meisten Panzer zu durchschlagen, also verlangte man nach stärkeren und qualitativ hochwertigeren Panzern. In deutschen Gilden war es z.B. durchaus üblich, Plattenpanzer durch Armbrustbeschuß aus kurzer Entfernung zu testen. Gute Panzer ließen selbst Volltreffer aus kurzer Distanz noch abprallen. Dies sagt natürlich nichts über die Qualität von billigeren, in großer Stückzahl gefertigten Rüstungen, mit denen mehr und mehr auch nichtadlige Reiterei und auch Fußvolk ausgerüstet wurden. Selbst die Schweizer, die stets Verächter jeglicher Panzerung gewesen waren, akzeptierten irgendwann die Notwendigkeit, sich vor Pfeil-, Bolzen- und Kugelbeschuß feindlicher Reiterei mit Brustpanzern und Beinschienen zu schützen.

Die Schußwaffen stellten, als sie schließlich größere Verbreitung fanden und zuverlässiger wurden, den Sinn schwerer Panzerung immer mehr in Frage. Trotzdem trug man auch zu Zeiten, als Schußwaffen und Kanonen bereits gang und gäbe waren, noch immer den Harnisch. Immerhin kam es nach wie vor zu Nahkämpfen - in denen Ungepanzerte schlechte Chancen hatten - sowie zu Beschuß durch Bögen und Armbrüste; außerdem konnte ein guter Harnisch durchaus einem Schuß aus größerer Entfernung oder einem in spitzem Winkel auftreffenden Gewehrgeschoß trotzen.

Transportmittel

In vielen Teilen der Welt gelang es dem Menschen schon früh, sich Tiere als Last- und Reittiere dienstbar zu machen. In Europa waren dies der Ochse, der Esel (sowie seine Verwandten Muli und Maultier) und natürlich das Pferd. Als Reittier wurde in erster Linie das Pferd verwendet, während Esel, Muli und Maultier (beides Kreuzungen zwischen Pferd und Esel) vorwiegend als Lasttiere und der Ochse besonders als Zugtier Verwendung fanden.

Mit zunehmend besseren Straßen machten Eselskarren und Pferdekutschen zunehmend Sinn - besonders natürlich in flachem Land.

Verbesserungen in der Geschirrtechnik (wie z.B. das Kummet) machen gewisse Fortschritte möglich, aber die Veränderungen im Transportwesen bleiben doch bis ins 19. Jahrhundert hinein recht gering.

Nachdem jedoch James Watt um 1775 die Dampfmaschine perfektioniert (primitivere Maschinen gab es bereits 1690), folgen bald die Anwendungen im Transportwesen. Die erste brauchbare Lokomotive, Stevensons Rocket,

erreicht im Jahre 1829 mit einer Zuglast von 40 Tonnen die beeindruckende Geschwindigkeit von 22 km/h. Die Nutzung der Eisenbahn im großen Stil (vorher gab es übrigens immerhin innerstädtische Pferdebahnen auf Schienen) beginnt etwa zur Jahrhundertmitte, die ersten großen Linien sind seit 1830 entstanden. Die Eisenbahn bleibt neben der für Kurzstrecken eingesetzten Pferdekutsche das wichtigste Landtransportmittel, bis der Individualverkehr mittels Automobil es den Menschen ermöglicht, sich weit unabhängiger - wenn auch im allgemeinen nicht wirklich schneller - auch über große Strecken fortzubewegen. Dies geschieht im Verlauf der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts.

Die europäische Schiffahrtstechnik hat sich im Verlaufe der Jahrhunderte ohne dramatische Wendepunkte entwickelt, bis der Dampfantrieb entwickelt wurde. Selbst dann aber - also in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts - behaupteten sich die Segelschiffe noch lange Zeit in vielen Gebieten (man betrachte als Beispiel die Teeklipper des späten 19. Jahrhunderts). Die wichtigste Veränderung zuvor passierte gegen die Wende vom 15. zum 16. Jahrhundert, als man begann, Schiffe mit Kanonen auszustatten. Dies ließ die Bedeutung der Segelschiffe zunehmen, die vorher fast ausschließlich als Handelsschiffe benutzt wurden. Die Galeere - das Kriegsschiff der Antike und des Mittelalters - hatte ihren letzten großen Auftritt bei der Schlacht von Lepanto 1570; danach begann der Siegeszug der Segler.

Die Geschichte des Flugverkehrs - zumindest was Schwerer-als-Luft-Flugzeuge angeht - beginnt mit der Flyer der Wright-Brüder, die 1903 zum erstenmal fliegt. In den zehn Jahren danach sehen die Flugzeuge noch recht experimentell (was sie auch sind) und oft abenteuerlich aus; dann liefert der erste Weltkrieg den Antrieb zu rapider Entwicklung. Die einmotorigen Flugzeuge der zwanziger und dreißiger Jahre, die oft im abenteuerlichen schnellen Postdienst jener Tage eingesetzt werden, sind zum Teil heute noch in Gebrauch oder werden nachgebaut; auch entwickelt man die ersten tauglichen Linienverkehrsflugzeuge wie z.B. die Ford Trimotor oder die erstaunliche Handley Page HP 42, die zwischen 1931 und 1939 die Langstreckenrouten von London nach Kairo, Indien und Innerafrika bedient. Direkt vor und z.T.

auch noch nach dem zweiten Weltkrieg sind für Interkontinentalflüge massive Flugboote beliebt. Nach dem durch den zweiten Weltkrieg bedingten Innovationsschub bricht dann bald auch in der Zivilluftfahrt das Düsenzeitalter an.

Nicht ganz vergessen sollte man allerdings die Leichter-als-Luft-Flugzeuge, also Ballons und Luftschiffe. Während ungelenkte Ballons nur in speziellen Bereichen einzusetzen waren (etwa zur Feindbeobachtung und Feuerleitung im Kriege), ermöglichte das Luftschiff Linienverkehr über große Distanzen. Die Hindenburg und andere Zeppeline vermochten eine große Zahl von Passagieren mit beträchtlichem Komfort über große Strecken zu befördern und waren dabei gar nicht mal langsam. Nur mit der Sicherheit haperte es bei den deutschen Luftschiffen wegen der Verwendung von Wasserstoff als Auftriebsmittel - Helium war sehr knapp und wurde von den Amerikanern kontrolliert. Mittlerweile gibt es Anzeichen dafür, dass sich moderne Luftschiffe wieder eine Nische erobern können.

★

Neue Zauber

Neue Situationen erfordern manchmal neue Lösungen; so verhält es sich auch mit der Magie. Wenn man sich nicht mehr gegen vorwiegend hölzerne, relativ langsam fliegende Projektilwaffen (Pfeile und Speere also) verteidigen muß, sondern sich plötzlich mit Waffen konfrontiert sieht, die Metallbrocken auf Schallgeschwindigkeit oder mehr beschleunigen können, muß man entsprechende Zauber entwickeln. Magi, die es nicht für nötig gehalten haben, sich gegen Steine zur Wehr setzen zu können (Schleudern sind recht effektive Waffen gegen ungepanzerte Ziele), müssen jetzt neue Abwehrzauber entwickeln, andere können vielleicht bestehende verwenden oder verbessern. Hier einige Vorschläge:

Kugelfang

ReTe 20, Req: Corporem
Near/Sight - Sun/Moon

Das Ziel dieses Zaubers (immer ein Mensch bei der Standardversion, Varianten mit Terram-, Herbam- oder Animal-Requisiten existieren jedoch) wird buchstäblich zum Kugelfang. Metall- und Steingeschosse werden im wahrsten Sinne des Wortes von ihm magisch angezogen (tatsächlich haften leichte Gegenstände aus diesen Materialien am Körper des Ziels). Zielwürfe gegen das Opfer dieses Zaubers erhalten einen Bonus von +6; Zielwürfe auf direkt neben dem Verzauberten stehenden Personen oder Objekte erhalten einen Malus von 5, pro Schritt Entfernung nimmt der Malus um 1 ab (bei 3 Schritt Entfernung beträgt er also 2). Verfehlt der Schuß das eigentliche Ziel nach dieser Modifikation um 2 oder mehr Punkte, wird der Kugelfang getroffen.

Dieser Zauber wird von einigen skrupellosen Magi auf ihre Schildgrogs angewandt, damit diese statt einem selbst getroffen werden; so war er auch von seinem Erfinder, den für seine Feigheit bekannten Tytalus-Magus Pes Leporis gedacht. Andere Magi suchen sich Feinde oder wenigstens unbeteiligte Passanten als Ziel des Zaubers aus. Messalina ex Miscellanea benutzte den Zauber einmal, um unter Umgehung des Kodex (der das Töten von Adligen ja verbietet) einen Grafen, der ihrem Bund viel Ärger gemacht hatte, aus dem Weg zu räumen, indem sie ihn vor einer Schlacht zum Kugelfang machte.

Eisenschild

ReTe 15
Self/Touch - Conc/Sun

Dieser Zauber lenkt Stein- und Metallobjekte vom Magus oder einem von ihm entsprechend Verzauberten ab. Nahkampfwaffen sowie (kleine) metallische oder aus Stein bestehende Wurfgeschosse und ganz aus Metall bestehende Armbrustbolzen verfehlen das Ziel automatisch, Gewehr- und Pistolenkugeln erhalten einen Malus von 6 auf den Trefferwurf und einen Malus von 3 auf den Schadenswurf.

Der Zauber verbreitete sich im Orden mit ebensolcher Geschwindigkeit, wie sich die Feuerwaffen bei den Sterblichen durchsetzten; er existierte allerdings schon lange bevor solche Waffen erdacht wurden.

Kugel der Rache

ReTe 30
Self/Touch - Conc/Sun

Bei diesem Zauber handelt es sich um eine starke Abwandlung des bekannten Eisenschild-Zaubers. Er wehrt Kugeln (und andere von Terram betroffene Geschosse) nicht nur ab, sondern wirft sie auf ihren Ausgangspunkt zurück. Dabei gilt der ursprüngliche Trefferwurf; wird die Entfernung durch das Verdoppeln derselben (immerhin muß das Geschoss ja den gleichen Weg noch einmal zurücklegen) erheblich größer, gilt ein neuer Schwierigkeitsfaktor, d.h. der Schütze schießt auf sich selbst auf doppelte beabsichtigte Schußentfernung. Bei Entfernungen nahe der maximalen Reichweite der Waffe sollte der Spielleiter ruhig einen Punkt vom Schaden abziehen.

Exempli Gratia: Erwin, ein Grog aus Dürenmar, bringt seine Arkebuse auf Digitus Longus aus Aquila Rhenum in Anschlag, der wieder mal versucht, Vis abzuernten, das ihm nicht gehört. Als Digitus eine hastige Bewegung macht, zieht Erwin den Abzug. Er würfelt und kommt auf eine 10 - gut genug für diese Entfernung (der Spielleiter legt 9+ als Schwierigkeitsgrad fest, da Digitus auf etwa 40 Schritt unbeweglich steht). Digitus« Kugel der Rache-Zauber schickt die Kugel postwendend zurück, doch die nun insgesamt zurückgelegte Entfernung des Projektils (80 Schritt)

erhöht den Schwierigkeitsgrad auf (sagen wir) 12. Die Kugel zischt einen Meter am erstaunten Erwin vorbei ins Gebüsch.

Kugels Kleid

CrVi 35 Req: Re und Te oder He
Self - Conc/Sun

Dieser Zauber geht recht gerissen vor, indem er das anfliegende Geschoss kurz bevor es die Aura des Magus erreicht, mit Magie umkleidet und es so effektiv magisch macht. Durch einige recht komplexe Komponenten des Zaubers wird die nunmehr bestehende Magie des Projektils so verändert, dass das Parma Magica des Magus auf es reagiert wie auf ein magiegelenktes Geschoss. Wenn die Summe aus Parma Magica plus Terram (oder Herbam für Pfeile) den Schadensbonus des Projektils übertrifft, läßt sich das Projektil in Luft auf - wie es auch ein Pilum tun würde.

Der Zauber wurde von Cornelius von Haus Criamon, einem Mitglied des Bundes Dürenmar, entwickelt. In seiner Version verschwindet die Kugel in einem Schauer bunter Funken - doch das liegt zweifellos an seinem zwielichtgeschädigten Parma. Kugels Kleid erfreut sich unter Criamon-Magi einiger Beliebtheit.

Sand im Getriebe

ReTe 20, Req Pe
Touch/Near - Sun/Perm

Dieser Zauber (von späteren Generationen des Ordens auch Murphy oder Gremlin getauft) läßt eine hinreichend komplexe Maschine (komplexer als z.B. eine Windmühle sollte es schon sein, etwa eine Dampfmaschine oder ein Uhrwerk) nicht mehr fehlerfrei funktionieren. Je komplexer die Maschine (der Spielleiter sollte einen Wert zuordnen, z.B. 1 für einen mechanischen Dosenöffner, 10 für ein Schweizer Miniaturuhrwerk), desto leichter tritt eine Fehlfunktion auf bzw. desto gravierender ist sie. Bei Gelingen des Zaubers addiert man die Komplexität zum Ergebnis eines Streßwurfes; der Spielleiter interpretiert dann das Ergebnis anhand folgender Tabelle:

0-3	kein Effekt
4-6	leichte Fehlfunktion oder gelegentliche kleinere Störungen (unregelmäßiges Quietschen o.ä)
7-9	spürbare Fehlfunktion oder fast ständig auftretende Störungen (läuft alle 2 Stunden heiß)
10-12	ernsthafte Fehlfunktion (die Rolex geht pro Stunde 3 Minuten nach)
13-15	praktisch keine korrekte Funktion mehr (die Rolex geht rückwärts, und das ungenau)
16-19	keine Funktion mehr (sie tickt nicht mal mehr)
20+	Katastrophe (eine explodierende Armbanduhr??)

Innere Uhr

InIm 5
Body/Self - Conc/Moon

Dieser Zauber zeigt dem Magus die Uhrzeit an - er schließt die Augen (ist aber nicht unbedingt nötig) und sieht ein Zifferblatt. Spätere Versionen haben einen Sekundenzeiger, noch spätere Digitalanzeige mit Hundertstel- oder gar Tausendstelsekunden. Mit der Self-Reichweite kann man die Uhr z.B. auf den eigenen Arm oder ein Kleidungsstück projizieren. Mit einem Rego-Requisit kann man die Uhr jederzeit ein- und ausblenden. Kann sehr beeindruckend wirken, wenn man ohne Uhr die Uhrzeit auf die Tausendstel Sekunde genau nennen kann.

Literaturhinweise:

Neben allen möglichen historischen Gesamtdarstellungen oder auch spezielleren Werken sind bei der Vorbereitung einer historischen Kampagne meines Erachtens folgende Bücher sehr hilfreich:

GURPS Timeline (Steve Jackson Games), GURPS High-Tech (Steve Jackson Games), dtv-Atlas Band 1 und 2 (dtv), Chronik der Technik (Chronik-Verlag).

Andreas Wichter

DWS - Ausrüstungsliste

Bezeichnung/Typ	Preis	V/L
Akkus		
#1: groß, 10 EE	2 ¥	1/1
#2: klein, 10 EE	5 ¥	1/1
#3: groß, 20 EE	5 ¥	1/1
#4: klein, 20 EE	10 ¥	1/1
#5: groß, 50 EE	10 ¥	1,1
#6: klein, 50 EE	20 ¥	1/1
#7: groß, 100 EE	20 ¥	2/1
#8: klein, 100 EE	40 ¥	2/1
#9: groß, 500 EE	40 ¥	2/1
#10: klein, 500 EE	80 ¥	3/1
Brechstange - diverse Größen	10 - 100 ¥	1/1
Chronometer		
#1: Funkuhr, Credstableser, 3 Schnittstellen	20 ¥	1/1
#2: Funkuhr, Credstableser, 5 Schnittstellen, Telex	50 ¥	2/1
#3: wie #2, plus Fernseher, STST (50 MB), Faxdrucker	120 ¥	3/1
Computer		
#1: Schlepptop Standard, 50 MB RAM, 2,5 GB HD	500 ¥	1/1
#2: Schlepptop Super, 70 MB RAM, 4 GB HD	2.000 ¥	1/1
#3: Schlepptop Mega, 100 MB RAM, 5 GB HD	10.000 ¥	2/1
#4: Station One, 30 MB RAM, 1,5 GB HD	150 ¥	1/1
#5: Station Home, 50 MB RAM, 2,5 GB HD	350 ¥	1/1
#6: Station Big, 100 MB RAM, 2x5 GB HD	11.500 ¥	2/1
#7: Station at Work, 500 MB RAM, 5x8 GB HD	100.000 ¥	3/1
#8: System Control Unit 2 GB RAM, 200x20 GB HD	10 Mio ¥	5/3
#9: AI 1, 20 GB RAM, 40 TB HD	100 Mio ¥	6/6
Funkgeräte		
#1: Walky-Talky 50 M, Standardfrequenzen	20 ¥	1/1
#2: Walky-Talky 100 M, Standard plus Kurzwelle	50 ¥	2/2
#3: Walky-Talky 100 M plus Abhörschutz	80 ¥	2/2
#4: Headcom, 2 M, 3 Frequenzen	15 ¥	1/1
#5: Headcom, 5 M, 5 Frequenzen, Abhörschutz	20 ¥	1/2
#6: Headcom, 10 M, Standardfrequenzen, Abhörschutz	40 ¥	1/2
#7: Feststation, 100 M, Standardfrequenzen	30 ¥	1/1
#8: Feststation, 500 M, Std.-Frequenzen, KW, Abhörschutz	120 ¥	1/2

Bezeichnung/Typ	Preis	V/L
(Fortsetzung Funkgeräte)		
#9: Feststation, SAT-Link, Standardfrequenzen, Abhörschutz	200 ¥	2/2
#10: Feststation, SAT-Link, alle Frequenzen, Abhörschutz	250 ¥	3/4
Gasmaske - verschiedene Größen, ohne Filter	15 ¥	1/1
Filter 1: ½ Stunde Feststoffe	5 ¥	1/1
Filter 2: 2 Stunden Feststoffe, ½ Stunde Gas	10 ¥	1/1
Filter 3: 3 Stunden Feststoffe, 2 Stunden Gas	25 ¥	1/1
Filter 4: ½ Stunde O_2-Versorgung, geschlossenes System	15 ¥	1/1
Filter 5: 2 Stunden O_2-Versorgung, geschlossenes System	35 ¥	2/1
Kaffeemaschinen		
#1: Standardmodell, stationär	20 ¥	1/1
#2: Sonderausführung, stationär	35 ¥	1/1
#3: Luxusausführung, stationär	60 ¥	2/1
#4: Standardmodell, tragbar, mit Akku	25 ¥	1/1
#5: Sonderausführung, tragbar, mit Akku	45 ¥	1/1
#6: Luxusausführung, tragbar, mit Akku	80 ¥	2/1
Kombizange - diverse Größen und Qualitäten	8 - 20 ¥	1/1
Schweizer Messer		
groß (12 Klingen, diverse Werkzeuge)	20 ¥	2/1
mittel (5 Klingen, diverse Werkzeuge)	12 ¥	1/1
klein (2 Klingen, diverse Werkzeuge)	8 ¥	1/1
Mikrowelle		
#1: 800 Watt, Standard, stationär	50 ¥	1/1
#2: 1.200 Watt, Sondermodell, stationär	80 ¥	1/1
#3: 2.000 Watt, Luxusmodell, stationär	120 ¥	1/1
#4: 600 Watt, Standard, tragbar, mit Akku	50 ¥	1/1
#5: 1000 Watt, Sondermodell, tragbar, mit Akku	90 ¥	1/1
#6: 1.500 Watt, Luxusmodell, tragbar, mit Akku	150 ¥	2/1
Nasalfilter		
#1: ½ Stunde Filterwirkung	10 ¥	1/1
#2: 2 Stunden Filterwirkung	25 ¥	1/1
#3: 5 Stunden Filterwirkung	40 ¥	1/1
Regencape - alle in verschiedenen Farben lieferbar		
#1: normal	12 ¥	1/1
#2: säurefest	35 ¥	1/1
#3: ballistisches Tuch (1/2)	80 ¥	1/1
#4: säurefest, ballistisches Tuch (1/2)	100 ¥	2/1

Bezeichnung/Typ	Preis	V/L
Rohrzange - diverse Größen	5 - 20 ¥	1/1
Scanner		
#1: Biolokation 10 m, Massenbestimmung auf 10 kg	50 ¥	3/1
#2: Biolokation 5 m	25 ¥	2/1
#3: Biofunktionen 2 m, grobe Angaben	15 ¥	1/1
#4: Biofunktionen 5 m, medizinische Angaben	25 ¥	2/1
#5: Biofunktionen 10 m, grobe Angaben	35 ¥	3/1
#6: Metalldetektor 1 m, Piepsen	5 ¥	1/1
#7: Metalldetektor 2 m, Element-Display	20 ¥	2/1
#8: Metalldetektor 10 m, genaue Angaben	80 ¥	3/1
#9: Magnetfeldsucher 1 m, Piepsen	5 ¥	1/1
#10: Magnetfeldsucher 5 m, Stärke-/Ursache-Display	50 ¥	2/1
#11: Radiowellensucher 10 m, Stärke-/Ursache-Display	70 ¥	3/1
#12: Geigerzähler 1 m, Stärke-Display	25 ¥	2/1
#13: Geigerzähler 50 m, Stärke-/Ursache-Display	60 ¥	3/3
#14: Geigerzähler 300 m, Stärke-Display	80 ¥	3/1
#15: Energiequellen 50 m, Stärke-Display	30 ¥	2/1
#16: Energiequellen 20 m, Stärke-/Art-Display	100 ¥	3/1
#17: Schnüffler 1, spelles Gas, Punkt, 150 ppm	25 ¥	2/1
#18: Schnüffler 2, Gaserkennung, Punkt, 15 ppm	150 ¥	3/1
#19: Schnüffler 3, übliche Sprengstoffe 5 m	30 ¥	2/1
#20: Schnüffler 4, alle bekannten Sprengstoffe 30 m	300 ¥	4/3
#21: Schnüffler 5, übliche Drogen 2 m	50 ¥	2/1
#22: Schnüffler 6, alle bekannten Drogen, 3-10 m	120 ¥	3/2
Schraubendreher - diverse Größen	2-12 ¥	1/1
Stereogeräte		
#1: Walkman ST, Disc	25 ¥	1/1
#2: Walkman SP, Disc und DAT	65 ¥	1/1
#3: Walkman MG, Disc, DAT und Chip	120 ¥	1/1
#4: Rack ST, 20 Watt, DD-D-C	100 ¥	1/1
#5: Rack SP, 80 Watt, DD-DD-C	220 ¥	1/1
#6: Rack MG, 200 Watt, DD-DD-DC	500 ¥	1/1
#7: Mischpult ST, 16 Kanäle	200 ¥	1/1
#8: Mischpult SP, 32 Kanäle	500 ¥	1/1
#9: Mischpult MG, 64 Kanäle	1.200 ¥	1/1
Telefone		
#1: stationär, mit Bild, Standard	80 ¥	1/1

Bezeichnung/Typ	Preis	V/L
(Fortsetzung Telefone)		
#2: stationär, mit Bild, Luxus	150 ¥	2/1
#3: Handy, abhörsicher, ohne Bild	50 ¥	1/1
#4: Handy, abhörsicher, mit Bild	120 ¥	1/1
Thermo-Behälter		
#1: Isolierkanne, Standard, 1 l	20 ¥	1/1
#2: Isolierkanne, Luxus, 1,5 l	50 ¥	1/1
#3: Heizkanne, Standard, 2 l, mit Akku	70 ¥	1/1
#4: Heizbehälter, groß, 5 l, mit Akku	120 ¥	2/1
#5: Kühlkanne, Standard, 2 l, mit Akku	80 ¥	1/1
#6: Kühlbehälter, groß, 5 l, mit Akku	150 ¥	2/1
#7: Kühl-/Heiz-Kanne, Standard, 2 l, mit Akku	100 ¥	1/1
#8: Kühl-/Heiz-Behälter, groß, 5 l, mit Akku	200 ¥	2/1
Visitenkarten		
#1: Standardausführung, 500 Stück	15 ¥	1/1
#2: Sonderausführung, mit Grafik, 500 Stück	25 ¥	1/1
#3: Luxusausführung, Spezialkunststoff, 500 Stück	45 ¥	1/1

cappo Trampert

Berühmte letzte Worte

nicht ganz so berühmter Ex-Abenteurer

Du hast WAS hinter der Ecke gesehen?

Magier sind Feiglinge!

Das glaube ich nicht!

Warum sorgst Du dich? Ich habe ein THAC0 von 3.

Warum sollten wir nach Fallen suchen?

Keine Angst - es beißt nicht...

Origin Award 1997

Bei einer Galaveranstaltung auf der Origins International Spieleausstellung in Columbus, Ohio, wurden im Juli die Gewinner des diesjährigen Origins Award ausgelobt. Der Origin Award ist eine 23-jährige Tradition der „Academy of Adventure Gaming Arts & Design".

Folgende Spiele wurden ausgezeichnet:

Miniaturen

Beste Miniaturenserie (Fantasy oder SF): „Warhammer 40.000: Chaos" von Games Workshop

Beste Minaturenserie (historisch): „Daimyo 25 mm" von Reaper Miniatures

Beste Fahrzeug-Minaturenserie: „Battletech: Mechs & Vehicles" von Ral Partha

Bestes Regelsystem (Fantasy oder SF): „Warhammer Fantasy Battles" von Games Workshop

Bestes Regelsystem (historisch): „Hostile Aircraft 2nd Ed." von Goblintooth Enterprises

Beste Zubehörserie: „Wild West Hollow 25mm House" von Tactical Conflict Systems

Brett- und Tabletop-Spiele

Bestes historisches Brettspiel: „Age of Renaissance" von Avalon Hill

Bestes modernes Brettspiel: „Harpoon 4" von Clash of Arms

Bestes Fantasy-Brettspiel: „Siedler von Catan" von Mayfair Games

Beste Grafikgestaltung: „Battletech 4th ed." von FASA Corp.

Kartenspiele

Bestes Spiel (drei gleichbewertete Gewinner): „Legend of Five Rings: Battle of Beiden Pass" von Five Rings Publishing - „Lunch Money" von Atlas Games - „Mythos" von Chaosium

Beste Grafikgestaltung: „Middle Earth: The Dragons" von Iron Crown Enterprises

Rollenspiele

Bestes Regelsystem: „Deadlands" von Pinnacle Entertainment Group, Inc.

Bestes Abenteuer: „The Complete Masks of Nyarlathotep" von Chaosium

Bestes Quellenbuch: „Six-Guns and Sorcery" von R. Talsorian

Beste Grafikgestaltung: „Deadlands" von Pinnacle Entertainment Group, Inc.

Bestes Spielzubehör: „Cthulhu for President" von Chaosium

Beste spielbezogene Belletristik: „The Cthulhu Cycle" von Chaosium

Computerspiele

Bestes Spiel (Fantasy und SF): „Master of Orion II" von Microprose

Bestes Spiel (Strategie und Militär): „Wooden Ships & Iron Men" von Avalon Hill

Spiel-Magazine

Bestes professionelles Magazin: „Shadis Magazine" von Alderac

Bestes Amateur-Magazin: „Mechforce Quarterly" von Mech Force

Postspiele

Bestes PBM-Spiel: „Middle Earth Play-By-Mail" von Game Systems, Inc.

Bestes neues PBM-Spiel: „Starship Command" von Elite Simulations

★

Außerdem wurden folgende Spiele in die **„Adventure Gaming Hall of Fame"** aufgenommen:

„Advanced Dungeons & Dragons" von TSR, Inc.

„Cosmic Encounter" von Eon Products, Inc.

„Traveller" von Game Designers Workshop

★

Weitere Informationen gibt's auf der Webpage von GAMA unter der Adresse http://www.gama.org

Uwe Willié

Die Magier und die Kerzen

Eine Typen-Klassifizierung für Ars Magica

Wie viele *Bjornaer* braucht man, um eine Kerze anzuzünden? Nur einen - den mit dem Drachen als Herzenstier.

Wie viele *Bonisagus-Magier* braucht man, um eine Kerze anzuzünden? Nur einen - aber es braucht drei oder vier Jahre, bis es in die hermetische Theorie integriert wird.

Wie viele *Criamon* braucht man, um eine Kerze anzuzünden? Fisch.

Wie viele *Diedne* braucht man, um eine Kerze anzuzünden? Fünfzig. 49 halten die anstürmenden Tremere und Flambeau fern, der fünfzigste zündet die Kerze an.

Wie viele *Ex Miscellanea-Magi* braucht man, um eine Kerze anzuzünden? Kerzen? In **meiner** Tradition verwendet man Öllampen!

Wie viele *Flambeau* braucht man, um eine Kerze anzuzünden? Wer braucht Kerzen, wenn es genügend Bauern gibt?

Wie viele *Jerbiton* braucht man, um eine Kerze anzuzünden? Nur den einen mit den richtigen Kontakten zur mundanen Welt.

Wie viele *Mercere* braucht man, um eine Kerze anzuzünden? Fünfzehn. Einen mit der Gabe, der die Kerze macht, einen, um sie anzuzünden und die restlichen, um den umliegenden Bünden mitzuteilen, dass die Kerze angezündet wurde.

Wie viele *Merinita* braucht man, um eine Kerze anzuzünden? Sechs. Einen, der den spontanen Zauber wirkt, vier, um all die Veilchen und goldenen Schmetterlinge einzusammeln, und einen, der daraus wieder eine Kerze macht.

Wie viele *Guernicus* braucht man, um eine Kerze anzuzünden? Gar keinen. Für die schmutzige Arbeit haben sie die Hopliten.

Wie viele *Tremere* braucht man, um eine Kerze anzuzünden? Zweieinhalb. Einen, der dem Primus mitteilt, dass es dunkel geworden ist, einen, der den Befehl zum Anzünden gibt, und einen Lehrling, der die Kerze anzündet.

Wie viele *Quaesitori* braucht man, um eine Kerze anzuzünden? Genau so viele, wie im Codex Hermeticus dafür vorgeschrieben sind.

Wie viele *Tytalus-Magi* braucht man, um eine Kerze anzuzünden? Neun. Acht, die darum kämpfen, wer es tun darf, und den verschlagensten, der es einfach tut.

Wie viele *Verditius-Magi* braucht man, um eine Kerze anzuzünden? Gar keinen. Verditius-Kerzen zünden sich selbst an.

Und der ganze Rest?

Wie viele *Lehrlinge* braucht man, um eine Kerze anzuzünden?
Im ersten Ausbildungsjahr: einen - und zwanzig Kerzen
Im fünften Ausbildungsjahr: einen - und eine Kerze - dazu noch drei Unzen Bienenwachs, zwei Wespenflügel, die Tränen einer Jungfrau, zwei Bauern Ignem-Vis und einen Flambeau-Erzmagier, der den Bund wieder löscht.

Wie viele *Feen* braucht man, um eine Kerze anzuzünden? Acht. Sechs, die ein Fest zu Ehren der Kerze veranstalten, eine, um Wächter der Kerze zu sein, und eine, die den mysteriösen Mann im Wald darstellt und eine. Unterdessen geht die Sonne wieder auf, und die Kerze wird nicht mehr benötigt.

Wie viele *Dämonen* braucht man, um eine Kerze anzuzünden? Wenn du das wissen willst, unterschreibe bitte hier, und hier...

Wie viele *Grogs* braucht man, um eine Kerze anzuzünden? Einen natürlich - hältst Du mich für blöd? Na - wieso geht das denn nicht?

Aus dem Internet

Bist Du ein Kämpfer? Finde es heraus.

Jemand fragt Dich, was das Gras wachsen läßt. Was antwortest Du?
1. Sonnenschein und Wasser
2. Chemische Reaktionen zwischen Licht, Wasser und Kohlendioxid.
3. Blut, Blut, Blut!

Jemand fordert Dich zum Duell. Was tust Du?
1. Ich flehe die Götter um Hilfe für den kommenden Kampf an.
2. Ich suche ein großes Buch, um ihn damit zu schlagen.
3. Mir wird klar, daß dies die ideale Gelegenheit ist, herauszufinden, wie tief ich meine Faust in einen anderen Kopf hineinschieben kann.

Du findest einen Schatz. Was nimmst Du?
1. ein einfaches goldenes Halsband.
2. Dieses metallgebundene Buch.
3. Das große, schwarze Schwert, dessen Klinge von selbst zu bluten scheint und ständig "Tod, Tod, Tod!" flüstert

Jemand verstellt Dir den Weg. Du..
1. ..gehst um ihn herum.
2. ..versuchst, mit ihm zu reden
3. ..sagst ihm, daß seine Schnürsenkel offen sind.

Wieviel kannst Du hochheben?
1. 40 Kilo
2. 20 Kilo
3. einen kleinen Troll.

Drachen sind...
1. Kinder der Erde
2. Arkane Geschöpfe von großer Macht.
3. Aufwärmmonster.

Du siehst ein Ungeheuer, das Dir noch nie begegnet ist. Was tust du?
1. Ich frage rum, ob irgendjemand weiß, was es ist.
2. Ich untersuche es auf magische Weise
3. Ich untersuche, ob es blutet.

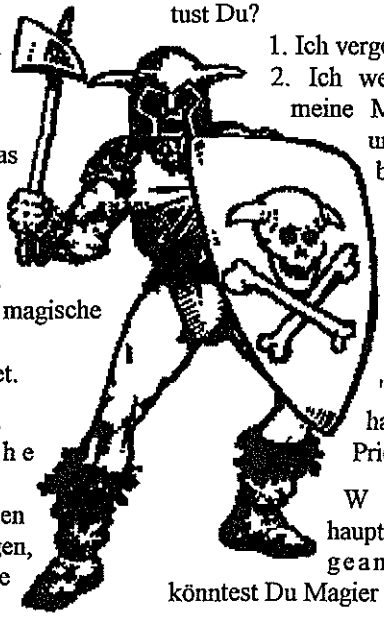
Du schreibst ein Buch über...
1. das harmonische Zusammenleben mit Anderen
2. die Vorteile, alleine zu leben
3. die Reaktionen von Dingen, wenn man ihnen auf die Nase haut

Ein Schwert ist...
1. eine blutige Waffe
2. ein Werkzeug für die magisch Unbegabten
3. mein bester Freund

Was soll man mit einem Feind tun?
1. Konvertieren.
2. Einen Weg finden, um ihn für eine wirklich lange Zeit zu strafen.
3. Das Gras mit ihm zum Wachsen bringen.

Was ist eine Narbe?
1. Eine geheilte Wunde
2. Häßlich
3. Der Beweis, daß Du was einstecken kannst.

Jemand beleidigt Deine Mutter. Was tust Du?
1. Ich vergebe ihm.
2. Ich weiß, daß der Kerl meine Mutter nicht kennt und daß das auch besser für ihn ist.
3. Ihn töten, wieso?



★

Wenn Du hauptsächlich mit "1" geantwortet hast, könntest Du ein Priester sein.

Wenn Du hauptsächlich mit "2" geantwortet hast, könntest Du Magier sein.

Wenn Du hauptsächlich mit "3" geantwortet hast, wärst Du ein exzellenter Kämpfer und hättest eine (kurze) glanzvolle Zukunft vor Dir.

Aus dem Internet

Vielleicht ist diese Welt
die Hölle eines anderen Planeten

Aldous Huxley